

Joona Heikkinen & Sampsa Sanaksenaho

Koulukuraattorien näkökulmia Elämäni pelistä



Opinnäytetyö

Sairaanhoitaja (AMK)

Kevät 2018



KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Tiivistelmä

Tekijät: Heikkinen Joonas & Sanaksenaho Sampsa

Työn nimi: Koulukuraattorien näkökulmia Elämäni pelistä

Tutkintonimike: Sairaanhoidaja (AMK), hoitotyön koulutusohjelma

Asiasanat: elämänhallinta, nuoret, hyötypeli, koulukuraattori

Opinnäytetyön tarkoituksena on kartoittaa ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen kokemuksia Elämäni peli – hyötypelin käyttämisestä ennaltaehkäisevän nuorisotyön apuvälineenä. Tavoitteena on tuottaa laadullista tietoa Elämäni pelin käytettävyydestä apuvälineenä ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen ja nuoren välillä.

Teoreettinen viitekehys opinnäytetyön taustalla koostuu hyötypeljä käsittelevästä kirjallisuudesta ja tutkimuksista sekä nuorten elämänhallintaa ja koulukuraattorin työtä käsittelevästä teoriasta. Tutkimukseen osallistui kolme Kainuun alueen koulukuraattoria, jotka työskentelevät toisen asteen oppilaitoksissa opiskelevien nuorten parissa. Annoimme Elämäni pelin heidän käyttöönsä ja he saivat hyödyntää peliä itse nuorten kanssa vastaanotollaan. Haastattelimme sitten koulukuraattoreita heidän kokemuksistaan ja näkökulmistaan Elämäni peliin liittyen.

Tuloksista käy ilmi, että peli toimii ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen ja nuoren välisessä hoitosuhteessa hyvänä keskustelunherättäjänä nuoren elämänhallintaan liittyen. Ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaiset kokevat Elämäni pelin hyödylliseksi työvälineeksi keskustelun herättämisen ja kommunikaation työvälineenä nuoren kanssa. Elämäni peli toimii parhaiten keskustelunherättäjänä nuoren kanssa, jolla on vaikeuksia ilmaista itseään tai kun motivaatio keskusteluun on vähäinen.

Abstract

Authors: Heikkinen Joonas & Sanaksenaho Sampsa

Title of the publication: School Social Workers' Views on Game of My Life

Degree title: Bachelor of Health Care, Nursing

Keywords: life management, young people, serious games, school social worker

Game Of My Life is a serious game aimed for young people with life management problems. The aim of the thesis was to unfold the experiences of precautionary youth work professionals who use Game of My Life as a tool for precautionary youth work. The aim was to produce qualitative information about the usability of Game of My Life as a tool between a school social worker and a young person.

The theoretical framework of the thesis is based on the literature and research on serious games and the theory of young people's life management and the work of a school social worker. Three school social workers in Kainuu area who work with young people in secondary schools participated in the study. They used Game of My Life as a part of their counselling. Later they were interviewed about their experiences and perspectives regarding the game.

The results showed that the game facilitated communication in the therapeutic relationship between a precautionary youth work professional and a young person when life management was broached. Precautionary youth work professionals experienced the Game of My Life game as a useful tool for generating discussion and communicating with young persons. The game works best with young people who have difficulties expressing themselves or when they have little motivation for discussion.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Nuoruus ja elämänhallinta	3
2.1	Nuoruus	3
2.1.1	Nuoruuden elämänvaiheet	4
2.1.2	Nuoruuden kehitystehtävät	5
2.1.3	Itsenäistyvän nuoren roolikartta	6
2.1.4	Nuoren elämänhallinta	7
3	Koulukuraattori	9
3.1	Ennaltaehkäisevä nuorisotyö	9
3.2	Koulukuraattorin työn historia ja kehitys	9
3.3	Koulukuraattorin tehtävät ja työmenetelmät	10
3.4	Koulukuraattorin asiakkaaksi hakeutuminen	11
4	Hette-projekti ja Elämäni peli	12
4.1	Hyötypelit	12
4.2	Hette-projekti	13
4.3	Elämäni peli	13
5	Tavoite, tarkoitus ja tutkimustehtävät	15
5.1	Tutkimustehtävät	15
5.2	Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite	15
6	Tutkimusmenetelmät	16
6.1	Laadullinen tutkimus	16
6.2	Tutkimukseen osallistujat	16
6.3	Aineiston keruu	17
6.4	Aineiston analysointi	18
7	Tulokset	20
7.1	Elämäni peli ennaltaehkäisevän nuorisotyön apuvälineenä	20
7.1.1	Nuoren osallistuminen	20
7.1.2	Pelin teemat	21
7.2	Elämäni pelin hyödyllisyys ennaltaehkäisevässä nuorisotyössä	22
7.2.1	Työntekijän kokemukset	22
7.2.2	Kehittämisideat	24
7.3	Johtopäätökset	25

8	Pohdinta.....	27
8.1	Tulosten pohdintaa.....	27
8.2	Luotettavuus	28
8.3	Eettisyys.....	29
8.4	Ammatillinen kasvu	30
8.5	Jatkotutkimusaiheet	32
	Lähteet.....	33
	Liitteet	37

1 Johdanto

Opinnäytetyön aihe on nuorten elämänhallintaa tukevan virtuaalisen hyötypelin testaaminen ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen näkökulmasta. Valitsimme kyseisen aiheen, koska olemme molemmat kiinnostuneita syventämään ammatillista osaamisamme nuorisotyöhön liittyen, sillä molemmilla on kiinnostusta työskennellä valmistumisen jälkeen nuorten parissa. Kiinnostusta herätti myös hyötypelin käyttäminen nuorisotyössä, koska molemmilla on taustaa pelaamisesta ja viihteeksi tarkoitettujen pelien testaamisesta.

Opinnäytetyön tarkoitus on kartoittaa ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen kokemuksia elämänhallintaa tukevan pelin käyttämisestä ennaltaehkäisevän nuorisotyön apuvälineenä. Opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa laadullista tietoa Elämäni peli – hyötypelin käytettävyydestä apuvälineenä ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen ja nuoren välillä. Haastattelemalla saadaan ammattilaisten näkökulmasta ajatuksia, miten peliä voisi parhaiten hyödyntää ja edelleen kehittää, kuten millaisia teemoja pelissä tulisi käsitellä.

Elämäni peli -hanke käynnistyi vuonna 2011, kun pelin ensimmäinen demoversio valmistui. Pelin taustalla on nuorisopsykiatrian tarve löytää uusia menetelmiä tavoittaa nuoria, joiden kanssa ”perinteiset” vuorovaikutusmenetelmät eivät ole niin tehokkaita. Peli on suunnattu 16 - 19-vuotiaille nuorille. Peli on visuaalinen novelli, jossa pelaajan tekemät elämäntapavalinnat vaikuttavat pelattavan hahmon lopulliseen tilanteeseen. Peliä kehitti monialainen tiimi, johon kuului sekä pelialan, että terveysalan henkilöitä. (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2014.)

Pelaaminen on arkinen osa nykyajan lasten ja nuorten elämää jo hyvin nuoresta iästä lähtien. Pelaaminen on merkittävässä roolissa useiden yksilöiden lapsuudessa ja nuoruudessa, ja vaikka pelaaminen yleensä aikuistuessaa vähenee, se jatkuu monesti läpi yksilön elämän. Lasten ja nuorten pelaamisesta on olennaista huomata, ettei pelaaminen ole muusta elämästä irrallaan oleva asia, vaan kiinteä osa arkielämää siinä missä muutkin harrastukset ja kiinnostuksen kohteet ja täten liittyvät osaksi niin koulua kuin vapaa-aikaa. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 10.)

Opinnäytetyön toimeksiantaja on Kajaanin ammattikorkeakoulu, jolla on tarve saada tutkittua tietoa pelin mahdollista edelleen kehittämistä varten. Toimeksiantajaa kiinnostaa saada tietoa siitä, millaisena sosiaalityön ammattilainen kokee Elämäni peli käytettävyyden ennaltaehkäisevän nuorisotyön apuvälineenä nuorten asiakkaiden kanssa. Tutkimuksen tuloksia voidaan käyttää pelin sisällön lisäämiseksi ja kehittämiseksi.

2 Nuoruus ja elämänhallinta

2.1 Nuoruus

Kehityksellisesti useampivaiheista prosessia, joka kestää noin kymmenen vuotta ikävälillä 12 - 22 ihmisen elämässä, kutsutaan nuoruudeksi. Nuoruus alkaa esivaiheella, varhaisnuoruudella, jonka murrosiän fysiologiset muutokset käynnistävät. Tämän jälkeen tulevat usein hyvin myrskyinen keskivaihe ja hiljalleen seestyvä myöhäisnuoruus. Murrosiässä kehityksen eri osa-alueilla tapahtuu huomattavia muutoksia. (Lehtovirta ym. 1997, 163.)

Nuoruutta pidetään siirtymävaiheena lapsuudesta aikuisuuteen. Nuoruuden aikana ihminen kehittyy aikuiseksi fyysisellä tasolla, oppii tarvittavat taidot ja valmiudet aikuisuuteen, itsenäistyy perheestään, etsii ja valitsee myöhemmät aikuisuuden roolit ja asemat sekä muodostaa itsestään käsityksen näiden pohjalta. Nuoruusiän kehitystä ohjaavat biologiset, psykologiset, sosiaaliset ja yhteiskunnalliset tekijät. Yksi keskeisimpiä nuoruuden määrittäviä tapahtumia yksilön elämässä on puberteetin alkaminen. Oman kehon kasvu ja kehittyminen sekä sukupuolikypsytyksen saavuttaminen muokkaavat lapsen suhdetta ympäristöönsä ja omaan itseensä. Biologiseen kypsyymiseen perustuva aikuisen ajattelulle tyypillisten ajattelumuotojen omaksuminen liittyy tähän tapahtumavaiheeseen. Nuoruuden aikana yksilö muodostaa ajattelun abstraktisuuden ja loogisuuden tason, joka on tyypillistä aikuiselle ajattelulle. (Nurmi 1995, 256.) Näitä uusia ajattelun taitoja nuori harjoittelee yleensä kiivaissa väittelyissä ja keskusteluissa vanhempiensa kanssa. Nuori etsii omia mielipiteitään ja kokee eräänlaista ”pakkoa” ajatella. (Lehtovirta ym. 1997, 164.)

Nuoruuden jokaisessa kehitysvaiheessa on erityisen tärkeää psykologinen kehitys biologisen kehityksen lisäksi. Sosioekonominen paine nuorella on hyvin suuri, kun Suomessa 15-vuotialla on rikosoikeudellinen vastuu omista teoistaan. Tämän vuoksi vastuu, moraali ja yksilöllinen kehittyminen ovat suuri osa murrosikää. Rikosoikeudellinen muutos luo käsityksen vastuusta nuoren elämässä. Aikuisen ajatteluun liittyvät abstraktiset ajatuskuvot kuten filosofiset, matemaattiset ja teoreettiset ongelma-asettelut ovat keskeisiä nuoruudessa opittavia asioita. Samanaikaisesti voimakas seksuaalinen ja genitaalinen kehitys luo kehittyvässä nuorella eräänlaisen kahtiajakautumisen. (Dunderfelt 1992, 81.)

2.1.1 Nuoruuden elämänvaiheet

Nuoruus voidaan jakaa kolmeen jaksoon: varhais-, keski- ja myöhäisnuoruuteen. Jokainen vaihe sisältää nuorelle uusia haasteita. (Dunderfelt 1992, 80.) Nuoren kehitys on pääasiassa psyykkinen tapahtuma elämänkaareissa, jota on vaikea arvioida (Rantanen 2004, 47).

Varhaisnuoruudessa (12 - 16 vuotta) ihminen kokee murrosiän ja ihmissuhteiden kriisin. Biologinen murrosikä alkaa varhaisnuoruudessa (Dunderfelt 1992, 80.) Ihmissuhteissa tapahtuu suuria muutoksia. Kasvattajista ja heidän huolehdinnastaan irtaannutaan. Tämän pitkän ja hankalan prosessin aikana nuori luopuu vanhempien huolenpidosta ja ajatusmaailmasta sekä hänen omista lapsuuden toiveistaan ja odotuksistaan. Nuorella voi olla aggressiivisiakin tunteita kasvattajiaan kohtaan ja tukea etsitään saman ikäisistä. Omista asioista halutaan itse määrätä, mutta samalla vastuu ja vapaus pelottavat; voimakas ristiriita esiintyy tarvitsevuuden ja riippumattomuuden välillä. Nuori kokee tunne-elämän murroksia esimerkiksi aatteiden ja vaikutteiden kautta. Sisäisten ristiriitojen käsittely on nuorelle vielä hankalaa. Varhaisnuoruuden aikana vanhemman on toimittava erityisesti rajojen asettajana pysymällä auktoriteettiasemassa. (Nurmiranta ym. 2009, 77 - 78.) Nuoren ihmissuhteet ja näkemykset muuttuvat yksilön omiksi (Lehtovirta ym. 1997, 164).

Nuoruuden keskivaiheilla (16 - 19 vuotta) nuorta kohtaa identiteettikriisi. Varhaisnuoruuden pahimmat mustavalkoiset ajatusmaailman murrokset laantuvat. Kuitenkin rajoja etsitään voimakkaasti ja muiden arvosteleminen voi olla kärkeästä ja mielipiteet ehdottomia. Keskivaiheella nuori ei enää idealisoi vanhempien auktoriteettiasemaa. Toisiaan seuraavat kriisi- ja sitoutumisvaiheet kehittävät identiteettiä. Omat fyysiset ominaisuudet, vanhemmat, ystävät, intiimit suhteet, koulu ja maailmankatsomus muodostavat identiteettiä. Identiteetin etsiminen aiheuttaa ailahtelevuutta ja epävarmuutta. Tutkija James Marcianin mukaan yksilön identiteetti voidaan jakaa neljään eri muotoon. Ne jaotellaan yksilön identiteetin henkilökohtaiseen pohdintaan ja vakiintuneisuuteen. Epäselvä identiteetti on niillä, jotka eivät ole aloittaneet identiteettinsä luomista. Erilaisten vaihtoehtojen kokeilijat ja sitoutumattomat yksilöt ovat identiteettinsä etsijöitä. Identiteettiin ajautuneet ovat sisäistäneet jonkin valmiin pohjan identiteetilleen, mikä usein pohjautuu vanhempien odotuksiin ja vaatimuksiin. Yksilö, joka on käynyt läpi etsintävaiheen ja sitoutunut omiin valintoihinsa, on saavuttanut identiteettinsä. (Nurmiranta ym. 2009, 78 - 80.) Nuori kokee asioita syvemmin kuin aikuinen, koska selkeät puolustusmekanismit oman minuuden suojaamiseksi eivät ole vielä kehittyneet. Laiminlyönnit, menetykset ja muut vaikeat kokemukset vaikuttavat nuoreen eri tavalla kuin aikuiseen. (Kempainen 2000, 15 - 16.)

Myöhäisnuoruudessa (19 - 25 vuotta) kohdataan ideologinen kriisi. Moraalisia ja eettisiä kysymyksiä, asenteita ja arvoja aletaan pohtia, minkä pohjalta nuoren maailmankuva kirkastuu ja identiteetin vakiintuminen saavutetaan. Useimmiten nuori omaksuu vanhempiensa arvomaailman. Omaa harkintaa käyttäen pyritään ratkaisemaan valinnat ja valitsemaan arvot. Oman paikan ja roolin löytäminen, läheisyyden jakaminen ystävyys- ja parisuhteissa, kodista irtautuminen, koulutuksen ja uran suunnittelun toteuttaminen sekä sosiaalisen vastuun omaksuminen ovat haasteita, joita nuori kokee myöhäisnuoruudessa. (Nurmiranta ym. 2009, 80.) Opiskelupaikan tai ammatin valinnan aikana ilmenee selvästi nuoren oman paikan etsiminen maailmassa (Dunderfelt 1992, 87).

2.1.2 Nuoruuden kehitystehtävät

Robert J. Havighurst (1972) on esittänyt kehityspsykologiassa ajatuksiaan kehitystehtävistä. Ne ovat haasteita, jotka mahdollistavat kohdatessa ja selviytymisessä yksilön kehityksen ja siirtymisen seuraavaan elämänvaiheeseen. Kehitystehtävät ovat Havighurstin mukaan:

1. saavuttaa uusi ja kypsempi suhde molempiin sukupuoliin
2. löytää itselleen maskuliinen/feminiininen rooli
3. hyväksyä oma fyysinen ulkonäkönsä ja oppia käyttämään ruumistaan tarkoituksenmukaisesti
4. saavuttaa tunne-elämässään itsenäisyys vanhempiin ja muihin aikuisiin nähden, valmistautua avioliittoon ja perhe-elämään
5. ottaa vastuuta taloudellisista seikoista
6. kehittää maailmankatsomus
7. pyrkiä ja päästä sosiaalisesti vastuulliseen käyttäytymiseen.

Havighurstin elämänkaariteoriaa on myöhemmin kehitetty eteenpäin lähinnä käsitteillä täydentämällä, jotka kuvaavat normatiivisten odotusten lisäksi ympäristötekijöitä. Näitä ympäristömuutoksia voivat olla roolisiirtymät, esimerkiksi vanhemmaksi tulo. Nuoruuteen liittyvät myös iän mukaan määräytyvät sosiaaliset ympäristöt. Tästä käytetään käsitettä

institutionaalinen ura. Tähän sisältyvät koulujärjestelmän siirtymät esimerkiksi peruskoulusta ammattikouluun tai lukioon sekä armeijaan meno. (Nurmi 1995, 259.)

2.1.3 Itsenäistyvän nuoren roolikartta

Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä on kehittänyt Itsenäistyvän nuoren roolikartan, joka on jatkokehittelyn tulos Vanhemmuuden roolikartasta. Itsenäistyvän nuoren roolikarttaa voidaan käyttää itsenäistymiskasvatuksen tukena. Roolikartan avulla voidaan herättää keskustelua esimerkiksi koulukuraattorin ja nuoren välillä. (Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä 2013.) Roolikartta auttaa nuorta hahmottamaan valmiuksiaan itsenäiseen elämään ja vahvuuksiaan eri elämänalueilla ja huomaamaan niitä alueita, joita olisi vielä hyvä kehittää (Ranta 2012). Elämäni peli perustuu itsenäistyvän nuoren roolikartta-ajatteluun ja elämänhallinnan teemoihin (Ravelin 2015).

Kuvio 1:ssä on nähtävillä Itsenäistyvän nuoren roolikartan viisi eri osa-aluetta.



Kuvio 1. Itsenäistyvän nuoren roolikartta (Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä 2013).

Elämästä oppijana nuori muodostaa itselleen arvomaailman, pohtii periaatteitaan ja oppii tunnistamaan oikeat ja väärät valinnat. Elämästä oppijana nuori tekee omat päätöksensä, sietää pettymykset ja osaa suuntautua tulevaisuuteen. Nuori kehittää aikuiselle ihmiselle tyypillistä pitkäjänteisyyttä. (Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä 2013.) Elämän perusta muodostuu kaikesta siitä, mitä elämän aikana sisäistetään. Tämä sisäistäminen tapahtuu osaksi fyysisellä tasolla, johon liittyvät ravinto ja kehitys, ja osaksi psyykkisellä tasolla, johon liittyvät kokemukset, ihmissuhteet ja tunnelmat. Näitä kokemuksia nuori löytää etsikkoaikana, jolloin yksilö on jo kypsä monella tavalla, mutta ei ole vielä saavuttanut sisäistä tunnemaailman ja yksilöllisyyden kypsyyttä. (Dunderfelt 1992, 86, 88.)

Suhteiden hoitaja tarkoittaa nuoren kykyä kehittää ihmissuhteitaan ja sosiaalisia taitojaan. Nuori toimii ristiriitojen sietäjänä ja selvittäjänä, kunnioittaa toisia ihmisiä ja arvostaa läheisverkostoaan. Myös nuoren neuvottelutaidot kehittyvät. (Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä 2013.)

Itsensä arvostajana nuori tunnistaa ja hyväksyy omat tunteensa, vastaanottaa ja antaa hellyyttä ja viihtyy itsensä kanssa. Itseään arvostava nuori lohduttautuu ja hyväksyy oman seksuaalisuutensa, tiedostaa omat juurensa, rakastaa itseään ja hyväksyy ulkonäkönsä. (Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä 2013.)

Arkipäivän pyörittäjä tarkoittaa nuoren kykyä elää omaa arkeaan, rytmittää vuorokauden, laittaa ruokaa, pitää huolta kodistaan, raha-asioistaan, koulunkäynnistään tai työstään ja omasta hygieniastaan. Nuori kykenee pyytämään ja vastaanottamaan apua tarvittaessa. Nuori osaa innostaa itseään tavoitteiden saavuttamiseksi. (Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä 2013.) Hyvä ongelmanratkaisutaito ja kyky luoda mielekkäitä keinoja näiden tavoitteiden saavuttamiseksi lisää nuoren hyvinvointia eri elämäntilanteissa (Nurmi 1995, 268).

Rajojen asettajana nuori osaa kunnioittaa itseään, oppii kokemuksistaan, suojelee itseään, noudattaa sääntöjä ja sopimuksia ja tunnistaa omat rajansa (Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä 2013).

2.1.4 Nuoren elämänhallinta

Ihminen luo elämänhallinnalle pohjan nuoruuden aikana, jolloin biologinen kehitys ja fyysinen sekä psykologinen kasvu muuttavat yksilön suhteen itseensä ja omaan ympäris-

tönsä. Nämä luovat uusia haasteita nuorelle ja oman elämän ohjaamiselle. Myös normatiiviset odotukset muokkaavat nuoren tapaa ajatella ja toimia toisin kuin aiemmin. Nuoren elämää ohjaavat omat päätökset ja valinnat, ja ne ovat sidonnaisia ikään, yhteiskuntaan ja kulttuuriin, mitkä voivat luoda haasteita ja rajoituksia nuoren omille valinnoille. Aiemmat nuoren ratkaisut ohjaavat tulevaisuuden mahdollisuuksia. Nuoren asettamat tavoitteet perustuvat hänen aiempiin kiinnostuksen kohteisiin, mieltymyksiin, motiiveihin ja elämänhistoriaan. (Nurmi 1995, 261-264.) Nuorten elämänhallinta liittyy elämäntilanteeseen, terveyteen ja terveystaloihin. Nuoren elämäntilanne ja terveys heijastuvat tätä kautta hänen voimavaroihinsa ja yksilöllisiin muutoksiin arkielämässä. (Friis, Erola & Mannonen 2004, 53.)

Hyvä elämänhallinta vaatii sen, että nuori ratkaisee Havighurstin kehitystehtävät, jotka ovat mainittu kappaleessa 3.1.2. Näissä epäonnistuminen esiintyy nuoren ongelmakäyttäytymisenä, esimerkiksi huonona koulumenestyksenä ja huonoina elämäntapoina. Elämänhallinnassa korostuu nuoren kokonaisvaltainen terveyden- ja elämäntilanne. (Juntunen & Niskala 1998, 6, 14.) Nuori, jolla on vahva elämänhallinta, sopeutuvat elämässään ja ovat tyytyväisiä elämän eri alueilla. Terveelliset elämäntavat ja tottumukset ovat yhteydessä hyvään elämänhallintaan, ja siihen vaikuttavat nuoren omien valintojen lisäksi myös sosiaalinen, kulttuuri- ja yhteiskunnallinen tausta. Myönteiset kokemukset ja elämäntilanne vahvistavat tätä elämänhallinnantunnetta. (Friis, Erola & Mannonen 2004, 53.)

3 Koulukuraattori

Koulukuraattori on ehkäisevään lastensuojelutyöhön erikoistunut koulun sosiaalityöntekijä (Sipilä-Lähdekorpi 2004, 25 - 27). Valitsimme opinnäytetyöhön haastateltaviksi ennaltaehkäisevää nuorisotyötä tekeviä koulukuraattoreita. Ajatuksenamme oli, että koulukuraattorin vastaanotolle tulevien elämänhallintansa kanssa kamppailevien nuorten kanssa Elämäni peli voisi olla hyödynnettävissä koulukuraattorin ja nuoren välisissä keskusteluissa.

3.1 Ennaltaehkäisevä nuorisotyö

Nuorisotyön määrittää nuorisolaki. Nuorisotyö on nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukemista yhteiskunnassa. Nuorisolain tavoitteena on edistää nuorten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia, kehittää nuorten kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa, tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä, yhteisöllisyyttä sekä niihin liittyvien tietojen ja taitojen oppimista. (L 1285/2016, 2 §, 3 §.) Nuorisotyön tarkoitus on edistää nuorten kansalaisuutta, vahvistaa nuoria sosiaalisesti, tukea nuorten kasvua ja itsenäistymistä sekä edistää sukupolvien välistä vuorovaikutusta. Aktiivisella kansalaisuudella tarkoitetaan nuorten tavoitteellista toimintaa kansalaisyhteiskunnassa. Sosiaalisella vahvistamisella tarkoitetaan nuorille suunnattuja toimenpiteitä elämäntaitojen parantamiseksi ja syrjäytymisen ehkäisemiseksi. (THL 2017.) Nuorisotyö yleisesti vaikuttaa nuorten valmiuksia lisäävästi ja ongelmattomuutta ylläpitävästi. Nuorisotyö on nuoria tukevaa, ongelmia ennaltaehkäisevää ja negatiivisia kehityskulkuja muuttavaa. (Cederlöf 1998, 14.) Nuorisotyötä toteuttaa, erilaisten palvelujen avulla, julkinen, kolmas ja yksityinen sektori. Niissä järjestetään nuorille monipuolisia ja yhteisöllisiä vapaa-ajan toimintoja. Vapaa-ajan toimintojen ohella koulu- ja työelämäympäristöt ovat osa nuorisotyötä. (Komonen ym. 2012, 7.)

3.2 Koulukuraattorin työn historia ja kehitys

Kasvatusneuvolatyötä pidetään koulukuraattorin ammatin juurina. Vuosina 1966-1974 koulukuraattorin työssä nähtiin pioneerikausi, jolloin kasvatusneuvolatyölle haluttiin rinnakkaista työmuotoa. Taustalla oli myös peruskoulun tukeminen, kun lasten häiriökäyttäytymiseen haluttiin apua. Ammattien kesken koulussa esiintyi valtataistelua etenkin

opettajien ja kuraattoreiden välillä. Koulukuraattorin työkenttä oli sekava, ja yhtenäistä toimenkuvaa ei ollut. (Sipilä-Lähdekorpi 2004, 83 - 94.)

Vuosina 1974-1990 kuraattorin ammatin kehitys päättyi perustelujen kauteen. 1980-luvun alussa huomattiin lainsäädännöllisiä puutoksia psykologien ja koulukuraattoreiden ammattia koskien. Kuraattoreiden tarpeellisuuden pohjalle luotiin taloudellisia, sisällöllisiä, teoreettisia ja hallinnollisia perusteluja. Hallinnonalasta oli myös kiistelyä; sosiaalitoimeen siirtymistä vastustettiin ammattikunnassa. (Sipilä-Lähdekorpi 2004, 97 - 102.)

Vuodesta 1990 eteenpäin ammatillistumisen kausi alkoi. Koulun psykososiaalisen työn lakisääteistäminen tapahtui, kun eduskunnassa hyväksyttiin laki ja asetus lastensuojelulainsäädännön muuttamisesta. Koulukuraattorin ammatti-identiteetti kehittyi näiden lainmuutosten mukana. Työmenetelmissä ja verkostoitumisessa nähtiin jatkuvaa kehitystä, ja kehitys tapahtuu yhä. Uusia koulukuraattorin ammattiin kuuluvia menetelmiä ja vaatimuksia kehitettiin, esimerkiksi varhaisvaiheen puuttuminen ja koulun ilmapiirin parantaminen. (Sipilä-Lähdekorpi 2004, 102 - 105.)

3.3 Koulukuraattorin tehtävät ja työmenetelmät

Koulukuraattorin tehtäviin kuuluu tukea nuorten kehitystä ja kasvua. Koulukuraattorilta vaaditaan monipuolista ammattitaitoa toimia yksilöiden, ryhmien ja yhteisöjen kanssa. Koulukuraattorityön perustat ovat kasvatuksessa ja koulutuksessa ja niiden päämäärissä. Täten ne heijastavat koko yhteiskunnan päämääriä. (Sipilä-Lähdekorpi 2004, 28.) Yhteiskunnan tarve sille, että lapsista kasvatetaan yhteiskuntakelpoisia, määrittelee ja on määritellyt koulukuraattorityötä jo ammatin syntymisestä lähtien (Kurki ym., 2006, 20). Koulukuraattorityön tavoitteena on sosiaalityön keinoin tukea oppilaiden hyvinvointia, myönteistä kokonaiskehitystä ja koulunkäyntiä sekä edistää kouluyhteisön hyvinvointia. Tavoitteellisessa työskentelyssä yhteistyö ja vuorovaikutus vanhempien, opettajien ja muiden lapsen tai nuoren psykososiaalisen verkoston tahojen kanssa on tärkeää. Koulukuraattorityö on osa oppilashuoltoa. Oppilashuolto määrätään perusopetuslaissa, jonka mukaan oppilailla on oikeus maksuttomiin koulukuraattorin, koulupsykologin ja kouluterveydenhuollon palveluihin. (Perusopetuslaki 628/1998, 31 a §). (Kananoja, Lähteinen & Marjamäki 2011, 301.)

Koulukuraattorin keskeisiä työmenetelmiä tarkasteltaessa ilmenee käsitteiden ja menetelmien päällekkäisyyksiä. Keskeisin työmenetelmä on keskustelu, jolla tarkoitetaan erilaisia

neuvotteluja, terapioida ja konsultaatiota. Yksilöllisen tukikeskustelun avulla lapset ja nuoret tulevat aidosti kuulluiksi, ja heille annetaan mahdollisuus keskustella tunteistaan ja ajatuksistaan rauhassa (Kananoja ym. 2011, 306.) Toiminnalliset menetelmät ovat vielä kehitysvaiheessa. Keskustelu on myös osa erikoisempia työmenetelmiä kuten verkostotyö, luokkatyö, valistus, tiedotus ja ratkaisukeskeinen työ. Sosiaalialan teoreettinen tietopohja ja tietynlaiset persoonallisuuden piirteet kuten hyvät vuorovaikutustaidot rohkeus, jämäkkyys, kärsivällisyys, empaattisuus ja rehellisyys ovat tärkeitä koulukuraattorin ammatillisia taitoja. (Sipilä-Lähdekorpi 2004, 149 - 156.) Koulukuraattorin työnkuvassa on epäselvyyksiä, sillä kouluyhteisössä on useita eri toimijoita, joiden työnkuviissa on samankaltaisuuksia kuraattoreiden työn kanssa. Esimerkiksi koulupsykykarit eli psykiatriset sairaanhoitajat ja koulumentorit tekevät osittain samankaltaista työtä kuin koulukuraattorit. (Ikonen 2014, 3.)

3.4 Koulukuraattorin asiakkaaksi hakeutuminen

Asiakkuuden alkaessa nuoren tuen tarpeet ja syyt eivät ole aina selvät. Hoitosuhteen edetessä ja syventyessä tuen tarve selviää ja uusia ongelmia voi ilmetä. Syitä koulukuraattorin asiakkaaksi tulemiseen on monia. Asiakkuuteen liittyy eri tuen tarpeita, jotka liittyvät yleensä koulunkäynnin ja elämänhallinnan ongelmiin, esimerkiksi koulussa jaksamiseen tai jännittämiseen, poissaoloihin, huonoon koulumenestykseen tai opiskelumotivaation puutteeseen. Koulukuraattorin asiakkaaksi hakeutumiseen voi liittyä myös ongelmat kotioiloissa, kuten vanhempien ero, vanhempien omat ongelmat, esimerkiksi vanhempien liiallinen päihteiden käyttö, tai suhdeongelmat perheenjäsenten välillä. Keskusteluapu on tarpeen nuorelle pitkän ajan jälkeenkin vanhempien erosta. Myös mielenterveyteen liittyvät ongelmat, kuten alakuloisuus, viiltely, sosiaalisiin suhteisiin ja taitoihin liittyvät tekijät, kiusaaminen, kaverittomuus tai pulmat seurustelusuhhteessa voivat olla syinä kuraattorin asiakkaaksi ohjautumiseen. Aggressiivinen käyttäytyminen tai levottomuus ovat käytökseen liittyviä ongelmia, joihin koulukuraattorilta voidaan hakea tukea. Opettajat, erityisopettajat, opinto-ohjaajat, oppilastyöryhmät, terveydenhoitajat ja koulupsykologit voivat ohjata nuoren koulukuraattorin vastaanotolle. (Ikonen 2014, 37 - 38.) Oppilas voi ohjautua koulukuraattorin asiakkaaksi myös vanhempien, lastensuojelun, perheneuvolan, lasten tai nuorten psykiatrian, nuorisotoimen tai poliisin aloitteesta (Kananoja ym. 2011, 304).

4 Hette-projekti ja Elämäni peli

4.1 Hyötypelit

Hyötypelillä tarkoitetaan muussa kuin viihteellisessä tarkoituksessa käytettävää peliä (Olikainen 2013, 11). Hyötypelit ovat tarkoitettu vaikuttamaan oppimiskokemuksiin, terveyteen ja hyvinvointiin. Hyötypelit voidaan jakaa eri kategorioihin niiden tarkoituksen mukaan. Näitä kategorioita ovat pääasiassa opetuspelit, liikuntapelit ja terveyspelit. Opetuspelit ovat kaikkein yleisimpiä. Niiden tarkoitus on opettaa ja kouluttaa pelaajaa johonkin asiaan. Opetuspelejä käytetään esimerkiksi matematiikan, äidinkielen ja historian opetuksessa. (Kivinen 2008, 20 - 21.)

Liikuntapelien tarkoitus on pelaajien liikkuminen pelin avulla. Liikuntapelien alkuperäinen tarkoitus oli viihdeperäinen, kun peliyhtiö Konami julkaisi Dance Dance Revolution-tanssipelin vuonna 1998. Toinen suosittu kaupallinen liikuntapeli on Nintendo Wiille kehitetty Wii Fit ja Sports. (Kivinen 2008, 20 - 21.)

Terveyspelit ovat hyötypelisiä, jotka pyrkivät opettamaan pelaajalle terveellisiä elämäntapoja (Kivinen 2008, 21). Terveyspelit voidaan jakaa mm. kognitiivisiin, emotionaalisiin ja kuntoutusta tukeviin peleihin. Terveyspelejä käytetään ihmisen psykologisen, sosiaalisen ja fyysisen hyvinvoinnin tukemiseen. Ne tarjoavat uusia mahdollisuuksia ammattilaiselle kommunikoida asiakkaan kanssa. (Kemppainen, Korhonen & Ravelin 2014.) David Michaelin ja Sande Chenin (2005, 21) mukaan hyötypelien, englanniksi "serious games", päätarkoituksena ei ole viihdearvot ja hauskuus, vaan niiden tavoitteena on opettaa, ohjata tai tiedottaa pelaajaa. Kuitenkin pelin viihdearvo ja hauskuus lisäävät hyötypelien tavoitteiden saavuttamista. Terveyspeleiksi nimettyjen hyötypelien tarkoituksena on olla sekä opettavainen että hauska, ja luoda positiivisia mielikuvia terveellisistä elämäntavoista ja päätöksistä (DeSmet ym. 2014).

Mielenterveyden hoitotyössä hyötypelit ovat osoittautuneet hyödyllisiksi apuvälineiksi. Eri tutkimukset ovat osoittaneet, että ihmiset reagoivat peleihin hyvin samanlaisin tavoin kuin todellisiin tapahtumiin, esimerkiksi kauhupeleissä tunnetaan pelkoa ja nopeita reaktioita vaativissa pelitilanteissa koetaan adrenaliinipurkaus. Pelit ovat melkein kuin kohtaisi oikean tilanteen hallitussa ympäristössä, tarjoten näin perustan vastaavan oikean tilanteen kohtaamisen oppimiselle. (Michael & Chen 2005, 193.) Hyötypelin käytettävyys tarkoittaa

sitä, miten pelin käyttäjät saavuttavat tietyt tavoitteet tehokkaasti ja ymmärrettävästi (Ollikainen 2013, 29).

4.2 Hette-projekti

Kajaanin Ammattikorkeakoulun KAMK'20-strategian keskeisimpänä tavoitteena on lisätä osaamisalueiden välistä poikkialaista yhteistyötä ja laajentaa yksittäisiä osaamisalueita uusilla innovaatioilla (Kemppainen, Korhonen & Ravelin 2013, 3). KAMK'24-strategian visio syventää tätä toimintamallia vahvistamalla Kajaanin Ammattikorkeakoulun osaamista sille tasolle, jota kansainvälisyys edellyttää, ja uudistamalla työnjakoa yhteistyöverkoston ja sitä tukevien toimintamallien käyttöönotolla sekä lisäämällä vaikuttavuutta suuntaamalla toimintaa profiiliin ja sitä tukevien vahvuusalojen avulla. (KAMK'24-strategia 2017.) Tärkeänä kehityskohteena on terveyteen liittyvät hyötypelit, joita Hette-projektissa kehitetään. Hette-projektin tavoitteena on analysoida terveystalouden liiketoimintamahdollisuuksia ja markkinoita, lisätä moniammatillista yhteistyötä KAMKin sisällä ja luoda uusia innovaatioita terveystalouden kehittämiseen, vahvistaa KAMKin imagoa pelien ja pelinomaisten ratkaisujen kehittäjänä levittämällä hankkeesta saatua tietoa seminaareissa ja mediassa, ja kehittää Elämäni peli. Terveystalouden kehittäminen vaatii useiden eri alojen ammattilaisten yhteistyötä. Hette-projekti vastaa tarpeeseen kehittää uusia toimintamalleja omahoitoon ja kuntoutukseen terveystalouden avulla. (Kemppainen, Korhonen & Ravelin 2013, 5 - 6.)

4.3 Elämäni peli

Elämäni peli on Kajaanin Ammattikorkeakoulun ja Hette-projektin kehittämä hyötypeli, jonka tarkoituksena on toimia työkaluna kuratiivisessa työskentelyssä sekä mielenterveys- ja nuorisotyössä. Hyödynnettävinä toimintatapoina ovat rooleihin eläytyminen, päätöksentekoprosessi, tiedon saaminen ja ryhmätoiminnassa vertaistuki. (Ravelin 2015, 1.)

Elämäni peli on visuaalisen novellin tyyliin tehty peli, joka on suunnattu 16-19-vuotiaille nuorille. Pelin tyylin valinta perustuu sen terapeuttisen hyödyn tukemiseen. Peli käyttää nuoren kehitystehtäviin ja itsenäistyvän nuoren roolikarttaan perustuvaa teoretietoa. Pelillä voidaan käyttää hyödyksi kommunikaatiotyövälineenä mielenterveys- ja nuorisotyössä

sekä kuratiivisessa työskentelyssä. Elämäni peli toimii myös ajatusten ja ideoiden herättäjänä nuoren elämänhallintaongelmiin liittyvissä kysymyksissä. Peli auttaa nuorta reflektoimaan hänen omia ajatuksia, asenteita ja käyttäytymistä. Pelissä tarkoituksena on saada tehtyä erilaisten valintojen aiheuttamien tilanteiden tilannearvio ja saavuttaa nuoret kommunikoimalla pelimaailmaa hyväksi käyttäen. (Korhonen & Ravelin 2015, 1 - 4.) Pelissä on valittavana kolme hahmoa, 18-vuotias Emma, 20-vuotias Jack ja 16-vuotias Arthur. Kaikilla hahmoilla on oma taustatarinansa ja henkilökohtaiset ongelmat, kuten mielenterveys- ja elämänhallintaongelmia. Emma sairastaa kaksisuuntaista mielialahäiriötä, ja siksi hänellä on vaikeuksia saada ystäviä ja hänen kiinnostuksen kohteensa muuttuvat viikoittain mielialan mukaan. Jackin vapaa-ajanvietto koostuu juhlimisesta ja tyhjästä ystävyssuhteista, joita hän ylläpitää rahan avulla. Arthurin vanhemmat kärsivät alkoholiongelmaista ja hän viettää suurimman osan ajastaan internetistä. Lisäksi hänen koulunkäyntinsä kärsii lukihäiriönsä takia. Pelissä edetään joko kotona, koulussa tai vapaa-ajalla. Poluilla esiintyviä teemoja ovat ajankäyttö, päihteet, päätöksenteko, rahankäyttö, sosiaaliset suhteet ja stressinhallinta. Valinnat vaikuttavat lopputulokseen, ja jokaisen tarinan lopussa on lisätietoa pelihahmojen ongelmista ja elämänhallinnasta. Peli on englanninkielinen ja on pelattavissa sivustolla www.elamanipeli.com. Peli toimii parhaiten Google Chrome ja Mozilla Firefox-selaimilla, sillä peli vaatii Flash-sovellusta toimiakseen.

5 Tarkoitus, tavoite ja tutkimustehtävät

5.1 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite

Opinnäytetyön tarkoitus on kartoittaa ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen kokemuksia elämänhallintaa tukevan pelin käyttämisestä ennaltaehkäisevän nuorisotyön apuvälineenä. Opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa laadullista tietoa Elämäni peli – hyötypelin käytettävyydestä apuvälineenä ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen ja nuoren välillä. Haastattelemalla saadaan ammattilaisten näkökulmasta ajatuksia, miten peliä voisi parhaiten hyödyntää ja edelleen kehittää, kuten millaisia teemoja pelissä tulisi käsitellä.

5.2 Tutkimustehtävät

Opinnäytetyötämme ohjaavat seuraavat tutkimustehtävät:

1. Miten Elämäni peli toimii apuvälineenä ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen ja nuoren välisessä hoitosuhteessa?
2. Miten hyödylliseksi ennaltaehkäisevät nuorisotyön ammattilainen kokee Elämäni pelin hoitosuhteen luomisessa nuoren kanssa?

6 Tutkimusmenetelmät

6.1 Laadullinen tutkimus

Opinnäytetyössä kuvataan ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen käytännön kokemuksia Elämäni pelin käytössä ennaltaehkäisevässä nuorisotyössä. Vastaavaa aiempaa tutkimusta aiheesta ei ole, joten lähdemme tekemään tutkimusta ilman ennakko-oletuksia tutkimuksen tuloksista, mikä puoltaa laadullisen tutkimusmenetelmän valintaa.

Laadullisessa tutkimuksessa tarkoituksena ja perusajatuksena on kuvata todellista elämää mahdollisimman kokonaisvaltaisesti arvolähtökohdat huomioiden (Hirsjärvi ym. 2007, 157). Tämä tutkimusmenetelmä ei anna tutkijalle suoraa viitekehystä eikä siinä ole määrällisen tutkimuksen kaltaisia tiukkoja sääntöjä, vaan tutkija voi edetä aineistonsa analyysissä vapaasti sykleittäin (Kananen 2008, 24).

6.2 Tutkimukseen osallistujat

Tutkimukseen osallistuivat kolme Kainuun alueen koulukuraattoria toisen asteen oppilaitoksista. Valitsimme tutkimukseemme koulukuraattorit, koska he kohtaavat työssään päivittäin nuoria, joilla on elämänhallintaongelmia. Elämäni pelin tarkoitus on toimia keskustelunherättäjänä ja kommunikaatiovälineenä nuoren ja koulukuraattorin välillä (Korhonen & Ravelin 2015, 14). Toisen asteen oppilaitoksista Kainuun alueelta valitsimme koulukuraattorit Kainuun ammattiopistosta sekä Kajaanin ja Sotkamon lukioista. Ammattiopistossa työskentelee neljä ja lukioissa kaksi kuraattoria, joista kohderyhmä muotoutui. Kohderyhmän yhteystiedot saimme ammattiopiston ja lukion internet-sivuilta. Ennen Elämäni pelin antamista koulukuraattoreiden käyttöön ja tutkimusaineiston keräämistä haastatelluilla haimme tutkimuslupaa Kajaanin kaupungin koulutusliikelaitoksen johtajalta. Saatamme myönteisen vastauksen otimme koulukuraattoreihin yhteyttä ja annoimme heille opinnäytetyösuunnitelmamme ja ohjeet Elämäni pelin käyttöön, jonka avulla he tutustuivat peliin edeltävästi. Elämäni peli oli koulukuraattoreiden käytössä noin 3 viikkoa. Kokeiluaikana kuraattorit valitsivat nuoret, joiden kanssa hyödyntää peliä. Koulukuraattorit käyttivät teemakarttaa hyväksi, jossa näkyivät Elämäni pelissä esiintyvät teemat poluittain (Taulukko 1). Teemakartan avulla he saivat tietoa Elämäni pelin poluilla käsiteltävistä aiheista.

	JACK	ARTHUR	EMMA
KOTI	Ajankäyttö Päihteet Päätöksenteko Sosiaaliset suhteet	Ajankäyttö Päihteet Päätöksenteko Sosiaaliset suhteet Stressinhallinta	Ajankäyttö Päätöksenteko Rahankäyttö Sosiaaliset suhteet Stressinhallinta
KOULU	Ajankäyttö Päihteet Päätöksenteko Sosiaaliset suhteet	Ajankäyttö Päätöksenteko Sosiaaliset suhteet	Ajankäyttö Päätöksenteko Sosiaaliset suhteet Stressinhallinta
VAPAA-AIKA	Ajankäyttö Päihteet Päätöksenteko Sosiaaliset suhteet	Ajankäyttö Päihteet Päätöksenteko Sosiaaliset suhteet Stressinhallinta	Ajankäyttö Päihteet Päätöksenteko Sosiaaliset suhteet

Taulukko 1. Teemakartta: Elämäni pelissä esiintyvät teemat poluittain (Elämäni peli 2014).

6.3 Aineiston keruu

Aineistonkeruumenetelmänä käytimme yksilöllistä teemahaastattelua, jonka kohteena olivat ennaltaehkäisevää nuorisotyötä tekevät koulukuraattorit. Teimme haastattelut teemahaastattelun rungon avulla (Liite 1). Haastattelu on aineistonkeruumenetelmänä joustava ja antaa tutkittavalle mahdollisuuden tuoda esille itseään ja tutkittavaa ilmiötä koskevia asioita mahdollisimman vapaasti. Haastattelun avulla voidaan selvittää tutkittavan antamia vastauksia ja syventää saatua tietoa. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 34 - 35.) Teemahaastattelun rungon sisällöstä keskusteltiin ohjaavan opettajan ja toimeksiantajan kanssa, ja pyysimme toimeksiantajalta mahdollisia lisäkysymyksiä teemahaastatteluun. Haastattelussa etenimme teemahaastattelun rungon mukaisesti. Haastattelut tapahtuivat koulukuraattoreiden työhuoneissa.

Teemahaastattelussa käytetään kaikille yhtenäisesti määrättyjä teemoja huomioiden ihmisen omat tulkinnat ja näkemykset aiheesta ja niiden syntyminen vuorovaikutuksen kautta (Hirsjärvi & Hurme 2000, 47 - 48). Teemahaastattelussa ei laadita yksityiskohtaista kysymysluetteloa vaan haastattelu jaetaan teema-alueisiin. Teema-alueet edustavat teoreettisen pohjan pääkäsitteiden tutkimusongelmia tai -kysymyksiä. Näihin teema-alueisiin sitten kohdistuu haastattelukysymykset. Teema-alueet ohjaavat haastattelun kulkua ja toimivat muistilistana ja keskustelunherättäjinä. Tutkija ja tutkittava tekevät yhteistyötä haastattelun operationaalistamisessa. Teema-alueiden avulla haastatteliija voi edetä haasta-

teltavan kiinnostusten ja edellytysten sallimissa rajoissa. Kysymykset sitten jaotellaan tosiasiakysymyksiin ja mielipidekysymyksiin. Tosiasiakysymykset jaetaan kahteen ryhmään, julkisiin tietokysymyksiin ja yksityisiin tosiasiakysymyksiin. Tietokysymykset keskittyvät vastaajan tietämykseen tai tutkimuksen kohteena olevien asioiden tiedostamiseen. Yksityiset tosiasiakysymykset taas koskevat haastateltavaa ja hänen elämäänsä. Mielipidekysymykset jaetaan tunteiden, asenteiden ja arvostusten pohjalta. Teemahaastattelussa kysymykset ovat kuitenkin tyypistä riippumatta avonaisia. (Hirsjärvi & Hurme 1995, 41 - 42, 44 - 45.)

6.4 Aineiston analysointi

Opinnäytetyössä käytetään aineistolähtöistä sisällön analyysia. Sisällön analyysissä aineistoa tutkitaan avoimilla kysymyksillä. (Kylmä & Juvakka 2007, 117.) Sisällön analyysi on laadullisten aineistojen perusanalyysimenetelmä. Sen avulla aineistoa pystytään kuvaamaan ja analysoimaan. Pyrkimyksenä on tutkitun aiheen esittäminen laajasti mutta tiiviisti. Sisällön analyysin vaiheita ovat analyysiyksikön valinta, aineistoon tutustuminen, aineiston pelkistäminen, aineiston ryhmittely, yleiskäsityksen muodostaminen aineistosta ja luotettavuuden arviointi. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 133 - 137.)

Analyysiyksikkö on sana, sanayhdistelmä, lause tai ajatuskokonaisuus. Analyysiyksikön valintaan vaikuttavat aineiston laatu ja tutkimuskysymykset. Analyysiyksikön valinnan jälkeen, aineistoa käydään läpi monta kertaa. Tämän jälkeen aineistoa aletaan pelkistää. Pelkistäminen tarkoittaa ilmauksien kirjoittamista aineistosta, jotka liittyvät tutkimuskysymyksiin. Pelkistäminen tiivistää tekstiä siten, että merkitykselliset ilmaisut ja olennainen sisältö säilyvät. Pelkistämisen jälkeen, ilmaisut ryhmitellään. Ryhmittelyssä yhdistetään pelkistettyjä ilmauksia, jotka kuuluvat yhteen. Seuraavassa vaiheessa muodostetaan kuvaus aineistosta yleiskäsitteiden avulla ja arvioidaan luotettavuutta. (Kyngäs & Vanhanen 1999, 2 - 5.)

Sisällönanalyysi voidaan toteuttaa induktiivisesti tai deduktiivisesti. Voidaan puhua myös aineisto- ja teorialähtöisestä analyysistä. Induktiivisessa eli aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä aineiston luokittelu tapahtuu niiden teoreettisen merkityksen perusteella. Induktiivisen sisällönanalyysin käyttö on aiheellista, kun tutkittavasta asiasta ei tiedetä paljoa tai aikaisempi tieto on puutteellista. Tutkimusaineistosta pyritään luomaan teoreettinen kokonaisuus, ettei aiemmat havainnot, tiedot tai teoria ohjaa analyysia. Analyysiyk-

sikön määrittämistä ohjaavat tutkimustehtävä tai aineiston laatu. Aineiston analyysi ohjautuu pelkistämisen, ryhmittelyn ja abstrahoinnin eli yleiskäsitteen muodostamisen mukaan vaiheittain. Deduktiivisessa eli teorialähtöisessä analyysissä teoria ja teoreettiset käsitteet ovat sisällönanalyysin lähtökohtana, ja näiden ilmenemistä tarkastellaan käytännössä. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 135.) Teorialähtöinen analyysi on liitoksissa johonkin tiettyyn teoriaan, malliin tai auktoriteetin esittämään ajatteluun. Tämä aikaisempi tieto ohjaa aineiston analyysiä. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 99.)

Sisällönanalyysimme perustuu aineistolähtöiseen analyysiin, sillä tutkimuksemme tuloksia ohjaa teoreettinen pohja ja metodologia. Analyysiyksiköt, jotka ovat tutkimuksemme ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisten kommentit Elämäni pelin hyödynnettävyydestä, ovat valittu tehtävänasettelun mukaisesti. Aikaisemmat havainnot, tiedot ja teorit eivät ole sidoksissa tutkimustulostemme analyysin tai toteuttamisen kanssa, sillä aiheesta ei ole vielä saatavilla tutkittua tietoa. Tutkimuksemme on induktiivisen analyysin piirteet, sillä tutkimuksessa pyrimme päästä yksittäisistä havainnoista yleisiin väitteisiin (Tuomi & Sarajärvi 2002, 97 - 98).

Teemahaastatteluista saatu aineisto litteroitiin, eli haastattelutallenne kirjoitettiin tietokoneella sanasta sanaan ylös. Aineisto luettiin huolellisesti useaan kertaan läpi, ja olennaisimmat kommentit ja mielipiteet alleviivattiin. Vastaukset luokiteltiin teemahaastattelumme teemojen mukaisesti, ja otimme huomioon tutkimustehtävämme, joihin halusimme vastauksia sisällönanalyysin avulla. Pelkistimme haastattelujen aikana koulukuraattoreiden kanssa syntyneistä keskusteluista tiivistettyjä ilmaisuja ja lauseita, joissa olennainen sisältö säilyy. Haastattelun aikana syntyi alateemoista poikkeavaa keskustelua, joten olennaisimmat kommentit saimme esille ryhmittelemällä ne. Ryhmittelyssä käytimme teemoittelua, koska aineisto on hankittu teemahaastattelun avulla, joten oli loogista teemoittaa ryhmittely. Teemoittelussa on luokittelun kaltaisia piirteitä, mutta siinä painoittuu, mitä kustakin teemasta on sanottu (Tuomi & Sarajärvi 2002, 95). Ryhmittelimme pelkistetyt ilmaisut haastattelun alateemojen mukaisesti, jotka ovat nuoren osallistuminen, pelin teemat, työntekijän kokemukset ja kehittämisideat. Koska haastattelumme tapahtui teemojen mukaisesti, ryhmittely tapahtui siten, että ilmaisut olivat myös haastattelussa esiintyvien alateemojen alla. Ryhmittelyn jälkeen kirjoitimme kuvauksen aineistosta pelkistettyjä ilmaisuja apuna käyttäen. Aineiston luotettavuutta olemme arvioineet kappaleessa 8.2.

7 Tulokset

Tuloksissa tarkastelemme haastatteluissa läpi käytyjä asioita ja niihin perustuvat päätelmät ja vastaukset tutkimustehtäviimme. Tulokset esitetään tutkimustehtävittäin. Haastattelut toteutettiin puolistrukturoidulla teemahaastattelulla. Haastatteluihin osallistuivat kolme Kainuun alueen koulukuraattoria Kajaanin lukiosta ja ammattikoulusta. Tuloksissa esitämme koulukuraattoreiden kommentit pelkistettyinä ilmaisuina.

7.1 Elämäni peli ennaltaehkäisevän nuorisotyön apuvälineenä

Teemahaastattelun pääteemana oli Elämäni pelin hyödynnettävyys nuorisotyössä. Pääteeman ja sen pohjalta luotujen alateemojen avulla saamme vastauksen tutkimustehtäviimme ”Miten Elämäni peli toimii apuvälineenä ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen ja nuoren välisessä hoitosuhteessa?” ja ”Miten hyödylliseksi ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilainen kokee Elämäni pelin hoitosuhteen luomisessa nuoren kanssa?”. Seuraavat alateemat käsittelevät ensimmäistä tutkimustehtävää.

7.1.1 Nuoren osallistuminen

Ensimmäinen alateema käsittelee nuoren osallistumista Elämäni pelin pelaamiseen. Alateeman tarkoituksena oli selvittää, miten ja missä vaiheessa kahdenkeskistä työskentelyä nuori pelaa peliä, esimerkiksi kotona ennen tapaamista tai vastaanotolla. Kysyimme myös kuraattoreilta, onko vastaanoton aikarajoitukset ongelma Elämäni pelin pelaamiseen vastaanoton aikana.

Vastauksista kävi ilmi, että koulukuraattorit antoivat nuoren pelata itse peliä, sillä ylimääräinen ihminen saattoi vaikeuttaa nuoren keskittymistä pelaamiseen. Koulukuraattorit pohtivat myös pelin käytettävyyttä vastaanoton ulkopuolella.

”Ehkä just siinä alussa mä ymppäsin itteni siihen mukaan, mutta sitten mä huomasin, että ehkä on helpompi antaa hänen ittensä keskittyä, ja annoin sitten loppuun asti tehdä itse.”

”Minun kokemukset on ainoastaan siitä, että opiskelijat on pelanneet yksin. Varmaan soveltuvuus yhdessä tekemiseen ja asiakastilanteeseen on ihan hyvä, mutta minun kokemukseni rajoittuvat siihen, että asiakas on yksin pelannut.”

”... ihan hyvin voisi toteutua itsenäisesti kotona pelattavana. Se voi olla myös kuraattorin asiakastyöhön liittyvää keskustelun jatketta tai tällöinen seuraava vaihe siinä, että voidaan pelin kautta tai peliä hyödyntäen pohtia sitä omaa elämäntilannetta ja niiden risteyskohtia, vaikka asiakkaan tapaamisen yhteydessä.”

Elämäni pelissä yhden polun pelaamisaika on noin 10-20 minuuttia. Koulukuraattoreiden vastaanotolla pelin pelaamisessa kesti noin 20 minuuttia. Koulukuraattorit kokivat pelaamisajan vastaanotolla ongelmalliseksi työn kiireellisen luonteen vuoksi. Ennen vastaanottoa pelaamista kuraattorit eivät hyödyntäneet.

”...se ajan käsite on vähän tässä arjen asiakastyön määrien tulvassa ongelmallinen. Tahtoo olla, ettei niin paljon ole aikaa...”

”Tärkeä on olla itse kärryllä tästä pelin kestosta.”

”Mulla oli vaan nuo kaksi, niin pelattiin siinä vastaanotolla. Siinä mä koen, että aika on lyhyt. Ku siinä on niitä eri reittimahdollisuuksia ja valintoja ja sit ku niistä aiheista alkaa keskustelemaan. Kyllähän siinä keskustelua syntyy.”

”...minulla on se kokemus, että siinä pelin pelaamisessa menee kauan aikaa, niin tarvitsee varata sen ajan siihen pelaamiseen. Nuori on keskimäärin täällä 45 min maksimissaan tunnin. Kyllä siinä pystyy pelaamaan mutta kyllä se kaipaa sitä jatkoakin, jos haluaa keskustella niistä asioista.”

7.1.2 Pelin teemat

Elämäni pelissä elämänhallintaan esiintyvät teemat ovat ajankäyttö, päihteet, rahankäyttö, päätöksenteko, sosiaaliset suhteet ja stressinhallinta (Elämäni peli 2014). Koulukuraattorit kokivat pelin teemojen olevan riittävän kattavat. Ammattikoulun kuraattorit käsittelevät nuorten kanssa myös paljon asumiseen liittyviä asioita.

”Joo kyllä noissa on hyvin vahva otanta ja laaja otanta niihin kirjoihin mitä täällä työssä kohdataan. Erittäin keskeiset kokonaisuudet, en lähtisi lisäämään välttämättä. Suurin osa meidän problematiikoista liittyy juuri näihin osa-alueisiin.”

”Asumisesta ei ole mitään. Nuorten kanssa käydään paljon siihen liittyviä asioita.”

7.2 Elämäni pelin hyödyllisyys ennaltaehkäisevässä nuorisotyössä

Toinen tutkimustehtävämme on ”Miten hyödylliseksi ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilainen kokee Elämäni pelin hoitosuhteen luomisessa nuoren kanssa?”. Seuraavat alateemat käsittelevät kyseistä tutkimustehtävää.

7.2.1 Työntekijän kokemukset

Toisessa alateemassa selvitettiin työntekijöiden kokemuksia Elämäni pelistä. Koulukuraattoreilta kysyttiin, että millaista hyötyä Elämäni pelistä on keskustelunherättäjänä nuoren kanssa ja millaisia ajatuksia Elämäni peli herätti työntekijöissä. Vastaukset olivat monipuolisia, ja peli herätti työntekijöissä eriäviä mielipiteitä. Koulukuraattorityön olennaisimmat osat ovat oppilashuoltotyön työmenetelmien kehittäminen (Kananoja ym. 2011, 313). Koulukuraattoreiden omat työmenetelmät ja asiakkaiden tarpeet vaikuttavat siihen, oliko Elämäni pelille käyttöä keskustelunherättäjänä. Haastateltavana olevat koulukuraattorit kokivat myös kohderyhmän olevan hyvin rajattu. He kokivat pelin luovan hyviä keskustelunavauksia vastaanottotilanteisiin ja herättämään nuoressa ajatuksia oman elämänhallinnan parantamisesta.

”Jollain tavalla se teemoittaa sitä asiakkaan ehkä omaakin tilannetta mutta myöskin työntekijänä sitä teemaa mitä milloinkin jutellaan, tai mistä on kysymys. Aina tällaiset välineet on tervetulleita, ja tällaset pelit jotenkin imasee sisäänsä... Nuoren maailmassa helpomminkin konkretisoi sitä problematiikkaa.”

”Kyllä se niin kuin... helpottaa sitä vaikeista asioista puhumista.”

”Joissakin tapauksissa kyllä, kun ei sais mitään irti, mutta ne jotka käy täällä nii niiden kanssa kyllä se juttu lähtee luistamaan. Me puhutaan näistä asioista sujuvasti.”

”Sit mä mietin, että ehkä semmoinen henkilö joka pelaisi paljon ja ei ole tottunut puhumaan... Ehkä se olis hänelle hyvä työkalu.”

Elämäni pelin hyödynnettävyys keskustelunherättäjänä oli hankalampaa yhden koulukuraattorin mielestä, sillä hänen vastaanotollaan käyvät nuoret olivat valmiita keskustelemaan elämänhallintaongelmistaan.

”Hmm... Tuota oon just miettiny, että onko tästä oikeasti hyötyä, koska yleensä nämä jotka minun luona käy, he ovat jo motivoituneet keskustelemaan siitä asiasta mistä ne nyt haluaa tulla keskustelemaan.”

Selvitimme koulukuraattoreiden omia ajatuksia Elämäni pelistä. Koulukuraattorit pohtivat pelin hyödynnettävyyttä ennaltaehkäisevän nuorisotyön välineenä. He kokivat pelin olevan uusi ja mielenkiintoinen tapa herättää nuorissa keskustelua ja mielipiteitä elämänhallinnasta ja mielenterveydestä.

”Mä koko ajan mietin, että miten mä voisin tätä käyttää työssäni. Hyviä keskustelunavauksia toki. Ja sit mulla tuli mieleen, ku mä pidän näitä pienryhmiä, että niissä vois olla hyvä sellasen ryhmäkeskustelun avaaja. Sellaisena hyvänä keskustelunherättäjänä pienryhmätoiminnassa vois toimia.”

”Itselläni on tästä vähän pitemmältä ajalta kokemusta. Minusta se tuntui jo alusta pitäen hyödylliseltä ja mahdollisuuksia täynnä olevalta peliltä. Hyvä että löytyy niitä erilaisia työvälineitä ja keinoja.”

Kysyimme koulukuraattoreilta, että miten Elämäni peli nivoutuu osaksi ennaltaehkäisevää nuorisotyötä. Koulukuraattoreiden mielestä Elämäni peli voi olla hyvä työväline keskustelun herättämiseen nuorten kanssa, joilla puhuminen ja omien asioiden ilmaisu voi olla vaikeaa. Elämäni peli rohkaisee nuorta puhumaan omista ongelmistaan. Peli vahvistaa nuoren ja ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen välistä hoitosuhdetta toimimalla mielekkäänä työmenetelmänä ja nuoren maailmaan sopivana apuvälineenä. Elämäni pelin negatiivisena puolena koulukuraattorit näkivät pienehkön kohderyhmän. Erään koulukuraattorin mielestä nuoret, jotka käyvät hänen vastaanotollaan, ovat jo valmiita keskustelemaan elämänhallinnastaan.

”Se voi olla yksi tulevaisuuden työväline ja keino työstää asioita. Sitten voi ajatella, että nuori voi pelata tätä peliä ja se on sillä tavalla tietoisesti siinä tukiprosessissa kivalla tavalla mukana nii se voi antaa lisäarvoa monenlaiseen keskusteluun ja elämänpäätökseenkin edetä siinä koulutyön virrassa ja niiden arkiongelmien kanssa.”

”No ehkä jos se tämmösenä on nii ei tulis varmaan käytettyä. Ehkä jossakin ihan tietynlaisten opiskelijoiden kanssa, jos ei sais siitä intoa mitenkään muuten irti, niin harkitsisin. Tai sitten pienryhmässä, jos haluaisi jotain teemaa lähteä keskustelemaan. Tämä voisi toimia aktivaattorina tai motivaattorina.”

”Hmm... joissakin tapauksissa vois olla ihan hyvä työväline. Jos mä aattelen semmosen kans joka paljon on pelimaailmassa... Ehkä semmosen kanssa vois olla keskustelunavaajana. Se ois hänelle tuttu maailma josta on helppo lähteä sitten keskustelemaan, kun hän voi olla aika vieraassa maailmassa kun ei ole koneen äärellä. Sit suurinosa mun asiakkaista lukiolla. Mä uskon että he ei todellakaan kaipais tätä. He tulevat juttelemaan nii heillä on aika selkeet sävelet, että mistä ne voi jutella. Lukiolainen on jo kuitenkin valmis keskustelemaan ja pystyy juttelemaan näistä elämäntilanteista-asioista. Sen takia he tänne tulevatkin. Jos mä tän pelin toisin tähän vielä nii se vaan sulkis sitä keskustelua.”

Koulukuraattorit kokivat Elämäni pelin olevan uudenlainen ja raikas tapa toteuttaa ennaltaehkäisevää nuorisotyötä sekä edistää mielenterveyttä. Tämä koettiin eräänä vahvuutena. Muita vahvuuksia olivat hahmojen persoonallisuudet ja valinnanvapaus poluilla.

”Just sitä visuaalista puolta on kiva seurata ja uudenlainen tapa toteuttaa tällaista asiakastyötä sekä edistää mielenterveyttä. Se on siinä mielessä raikas ja kiva.”

”Nimenomaan se, että siinä voi sitä omaa tilannetta aidosti pohtien ja ajatellen viedä eteenpäin, että se ei ole semmonen ”valmiiksi pureskeltu” nettiversio hyvästä elämästä ja terveydestä. Tässä voi ite pohtia niitä asioita rauhassa. Siinä onkin tämän pelin suola jota kannattaa kehittääkin.”

7.2.2 Kehittämisideat

Lopuksi kysyimme koulukuraattoreilta kehittämisideoita Elämäni peliin liittyen. Koulukuraattorit toivoivat peliin enemmän helppokäyttöisyyttä, toimintaohjeita ja varmuutta pelin toimivuuteen. Ongelmat Elämäni pelin käynnistymisessä loivat negatiivisia ennakkoluuloja peliä kohtaan. Toimintaohjeita tarkasti noudattaen ja Kajaanin Ammattikorkeakoulun Kamit -tuen avulla saimme Elämäni pelin käynnistymään ja toimintavarmaksi työntekijöille.

”Ensimmäinen ajatus oli, että tässähän menee vaikka kuinka kauan kun pääsee sisälle. Tällaselle ihmiselle ku minä voisi olla sellainen polutus. Teemakarttaa olisi paremmin voinut hyödyntää.”

”Siitä mitä jo juteltiin aiemmin kollegojen kanssa, että olis se helppokäyttöisyys näiden kanssa. Peli aukeais helposti ja siinä olis se toimintavarmuus ja se nopeus... Valitettavasti näissä värkeissä probleemoja aina on kun niitä latailee eikä ne aukea. Se tahtoo jäädä semmoseksi. Just se helppokäyttöisyys olis mitä toivottais kollegojen kanssa.”

Pelin visuaalinen ilme oli yhden koulukuraattorin mielestä liian yksinkertainen, ja äänimaailman puute loi tylsän ilmapiirin. Kehittämisideana oli siis liikkuvien kuvien ja äänien lisääminen Elämäni peliin.

”Jotenkin, tiiäkö aattelin että musta se oli hirveen tylsä. Ei ääniä ja kuva oli paikallaan. Tuli ekana sellanen ajatus, että onpa tylsä.”

Eräänä kehittämisideana oli myös mahdollisten lopputulosten ja eri polkujen tarkkailu, jotta työntekijä näkisi polkujen mahdolliset ratkaisut.

”Sit mä mietin sitä, että jotenkin voisi pakittaa sitä että mitä jos valitsisi toisin, että pitääkö se mennä kokonaan läpi? Mä en ainakaan osannu pakittaa.”

7.3 Johtopäätökset

Tuloksista voidaan päätellä, että ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilainen käyttää Elämäni peliä keskustelunherättäjänä nuoren kanssa, ja peli vahvistaa ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen ja nuoren välistä kommunikointia, kun nuorella on vaikeuksia ilmaista itseään, tai kun motivaatio keskusteluun on vähäinen. Peli toimii joustavasti ja monipuolisesti ennaltaehkäisevän nuorisotyön interaktiivisena apuvälineenä. Valinnanvapaus edistää nuoren päätöksentekoa arjen ongelmissa ja auttaa ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaista keskustelemaan niistä valinnoista. Elämäni pelillä ei ole käyttöä, kun ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisen ja nuoren välinen kommunikaatio on toimivaa. Koulukuraattorit kokivat, että suurin osa heidän asiakkaistaan osaa keskustella elämänhallintaongelmistaan ilman apuvälineitä. Peli rajaa keskustelujen teemat selkeisiin osiin. Toimintavarmuuden ja helppokäyttöisyyden koulukuraattorit kokivat Elämäni pelin ongelmaksi, sillä peli ei aina toiminut asianmukaisesti. Google Chrome tai Mozilla Firefox

-selainten Flash-sovellus ei aina aukaissut peliä oikein, ja sivustolla näkyi pelin sijasta valkoinen ruutu.

Ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilainen kokee Elämäni pelin hyödylliseksi silloin, kun keskusteluun elämänhallinnasta tarvitaan apuvälinettä tai motivaattoria. Nuori, joka puhuu vähän ja jolla on vaikeuksia tulkita omaa sisäistä maailmaa ja käsitellä omia tunteitaan, hyötyy eniten Elämäni pelistä työntekijän näkökulmasta. Elämäni peli voi olla apuvälineenä erinomainen nuoren tilanteen kartoittamiseen. Elämäni pelin hyödynnettävyys ennaltaehkäisevän nuorisotyön apuvälineenä riippuu siis asiakkaan tarpeista, motivaatiosta ja elämäntilanteesta.

8 Pohdinta

8.1 Tulosten pohdintaa

Tutkimukseen osallistui kolme Kainuun alueen koulukuraattoria. Elämäni peli on tarkoitettu apuvälineeksi mielenterveys-, nuoriso- ja kuratiiviseen työhön (Ravelin 2015, 1). Kuratiivinen työ on käsitteenä laaja, sillä se sisältää kaiken lääketieteellisen hoidon, jonka tavoitteena on sairauksien parantuminen tai paranemisen edesauttaminen (Aalto, Hieta-
nen & Vainio 2004, 19 - 20). Nuorisotyön ammattikirjo on laaja, joten päätimme pysyä yhdessä ammattiryhmässä. Mielestämme koulukuraattorin ammatti kuvaa parhaiten ennaltaehkäisevää nuorisotyötä ja myös mielenterveystyötä. Koulukuraattorit ovat päivittäin tekemisissä nuorten kanssa, joilla on elämänhallinnan kanssa ongelmia. Kohderyhmän suppeus mahdollisti luotettavuuden tutkimustuloksia tarkastellessa. Toisaalta Elämäni pelin käyttöalueen laajuuden vuoksi myös nuoriso-ohjaajan tai koulupsykologin näkökulmia olisimme voineet kartoittaa. Päätimme kuitenkin pysyttäytyä pelkästään koulukuraattoreissa ammatinkuvan monipuolisuuden vuoksi.

Aikataulu koulukuraattoreilla Elämäni pelin testaamiseen tutkimuksessa oli tiivis, 2 – 3 viikkoa. Osa koulukuraattoreista koki, että aikaa pelin testaamiseen nuorten kanssa olisi tarvittu enemmän, esimerkiksi puoli vuotta, jotta he olisivat sisäistäneet pelin paremmin ja voineet käyttää sitä useampien nuorten kanssa. Pelin pelaamiseen kului aikaa vastaanotolla keskimäärin noin 20 minuuttia, jolloin aikaa keskustelulle jäi vähän. Pitemmällä aikataulutuksella keskustelua olisi voinut jatkaa seuraavan vastaanottokerran aikana. Tällöin Elämäni pelin hyödyllisyydestä apuvälineenä nuorten elämänhallinnan tukena olisi saanut laajemman kuvan.

Koulukuraattorit pitivät pelin teemoja, jotka ovat ajankäyttö, päihteet, rahankäyttö, päätöksenteko, sosiaaliset suhteet ja stressinhallinta, riittävän kattavina. Mikkosen, Salmen ja Seppäsen (2013) opinnäytetyön tuloksissa nuoret tahtoivat peliin sisältöä päihteisiin liittyen sekä rahan käyttöön ja sosiaalisiin suhteisiin liittyviä asioita. Näiltä osin tutkimustulokset olivat samankaltaiset.

8.2 Luotettavuus

Laadullisessa tutkimuksessa luotettavuutta lisää tutkijan tarkka selostus tutkimuksen toteuttamisesta ja sen jokaisesta vaiheesta. Haastattelututkimuksessa tärkeää on kertoa aineistonkeruun olosuhteista ja paikoista. Haastatteluihin käytetty aika, mahdolliset häiriötekijät, virhetulkinnat haastattelussa ja tutkijan oma itsearviointi haastattelutilanteesta ovat kaikki raportoitavia seikkoja laadullisessa tutkimuksessa. Aineiston analyysissä lukijalle kerrotaan luokittelut ja perustelut niille. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 227.)

Laadullista tutkimusta arvioidaan kokonaisuutena johdonmukaisuuden säilyttämiseksi. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 135). Luotettavuus, riippuvuus, siirrettävyys ja vahvistettavuus ovat luotettavuuskriteereitä laadullisessa tutkimuksessa. Luotettavuus tarkoittaa sitä, että tutkimustulokset vastaavat tutkittavaa ilmiötä totuudenmukaisesti. Riippuvuudella tarkoitetaan tutkimustulosten johdattamista oikein aineistosta. Jos tutkimuksesta ulkopuoliset päätyvät samaan tulkintaan ja tulokseen, tulkintaa voi pitää oikeana. Siirrettävyys tarkoittaa, että tutkimus ei tee yleistyksiä vaan pyrkii ymmärtämään ilmiötä. Tutkimuksessa on kuvattava ilmiön lähtökohta ja oletukset siihen liittyen, jolloin tutkimustulosten siirtäjä pysyy pohtimaan niiden siirrettävyyttä muihin tuloksiin ja tutkimuksiin. Siirrettävyys varmistetaan tutkimuskontekstin tarkalla kuvauksella, osallistujien valinnan ja taustojen selvittämällä ja aineistojen keruun ja analyysin kuvauksella (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 160). Vahvistettavuus on kriteeri, joka tarkoittaa sitä, että aineiston lukee henkilö, jota aihe koskettaa. Tällöin luotettavuus varmistetaan ja tutkimukseen osallistujat pystyvät vahvistamaan tutkijoiden tulkinnan. (Kananen 2015, 352 - 354.) Muita laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arvioinnin kriteerejä ovat uskottavuus, vastaavuus, varmuus, vaikiintuneisuus ja vahvistuvuus. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 136 - 137). Tutkimuksen uskottavuus varmistetaan selkeällä tulosten kuvauksella. Lukija ymmärtää analyysin tekemisprosessin ja tutkimuksen vahvuuden ja rajoitukset. Uskottavuudella voidaan myös kuvata tutkijan aineiston muodostamien luokitusten tai kategorioiden kattavuuden. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 160.)

Laadullisen tutkimuksen arviointia voidaan toteuttaa neljään seikkaan jaotellusti:

1. kuvauksen elävyys
2. metodologinen sopivuus
3. analyyttinen täsmällisyys
4. teoreettinen loogisuus.

Kuvauksen elävyys tarkoittaa sitä, että tutkija kuvaa tuotostaan mahdollisimman tarkasti ja elävästi. Metodologisella sopivuudella tarkoitetaan tutkijan perehtyvyyttä käytettyyn menetelmään ja metodologiseen lähestymistapaansa. Tutkimus on metodologisesti so-piva, kun tutkijalla on vahva perehtyminen käytettyyn menetelmään ja alkuperäislähteisiin. Analyttisesti täsmällinen tutkimus on selkeä analyysiprosessiltaan, luokitteluiltaan ja ka-tegorioiden loogisuudeltaan. Lukija pystyy seuraamaan luokitteluja loogisesti ja loppupää-telmät pysyvät selkeinä. Teoreettinen loogisuus on sitä, että aineiston teoreettisen ja kä-sitteellisen kokonaisuus on perusteltu ja looginen. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 161 - 162.)

Tutkimuksen luotettavuuden pyrimme varmistamaan saamalla mahdollisimman monipuo-lisia ja moniulotteisia vastauksia haastattelukysymyksiimme ja kuvailemalla saatuja vas-tauksia mahdollisimman tarkasti. Tutkimuksen luotettavuuteen vaikutti myös kohderyh-män suppea koko ja paikallisuus. Kuraattorien eriävät mielipiteet Elämäni pelin hyödyn-nettävyydestä loivat moniulotteisia tuloksia ja päätelmiä.

Aiheemme rajattiin siten, että testasimme peliä vain ammattihenkilön näkökulmasta, jotta aihealueestamme ei tulisi liian laajaa. Elämäni pelistä nuorten näkökulmasta on tehty jo aiemmin opinnäytetöitä. Mikkosen, Seppäsen ja Salmen (2013) opinnäytetyössä tuotettiin tietoa siitä, millainen hyötypelin tulisi olla nuorten näkökulmasta. Tutkimuksen tulokset osoittivat, että elämäntilannetta tukevassa pelissä tulisi olla tietoa päihteidenkäytöstä, ajanhallinnasta ja rahankäytöstä. Haatajan (2016) opinnäytetyössä kartoitettiin nuorten kokemuksia siitä, millaisena he kokivat Elämäni pelin ja millaisia ajatuksia hyötypelin si-sältö herätti nuorissa. Tutkimus osoitti, että elämäntilannalle keskeiset riski- ja haittate-kijät olivat nuorten tunnistettavissa, ja Elämäni pelin teemat olivat hyvin tunnistettavissa.

8.3 Eettisyys

Kaiken tieteellisen toiminnan ytimessä on tutkimuksen eettisyys. Kaikkien tieteenalojen keskeisimpänä aiheena on ollut tutkimuseettisyys jo kauan aikaa. Lääke- ja hoitotieteen tutkimuksiin osallistuu pääasiassa ihmisiä, joten tutkimuseettisyys ja sen kehittyminen on ollut näiden tieteenalojen perustajana alusta lähtien. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 172.) Eettisyyden kannalta on oleellista, että opinnäytetyö noudattaa hyvää tieteel-listä käytäntöä. Hyvä tieteellinen käytäntö on, että tutkimustyö on rehellistä, huolellista ja tarkkaa. Tulokset tallennetaan ja esitetään sekä arvioidaan huolellisesti. Tarvittavat tutki-

musluvut hankitaan asianmukaisesti. Tutkimusta suunnitellaan, toteutetaan ja raportoidaan tieteelliselle tiedolle asetettujen kriteereiden mukaisesti. Hyvän tieteellisen käytännön noudattaminen on ensisijaisesti jokaisen tutkimukseen osallistuvan tutkijan ja tutkimusryhmän jäsenen vastuulla. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012.) Ihmisarvon kunnioittaminen on tutkimusetiikan lähtökohta. Yksilöllä on oltava mahdollisuus päättää tutkimukseen osallistumisesta ja tietää tutkimukseen ja osallistumiseen liittyvät tiedot ja riskit. Tutkittaville pitää kertoa, mitä tutkimuksessa tapahtuu ja mitä tutkimuksen edistyessä on mahdollista tapahtua. Suostumuksella tarkoitetaan sitä, että henkilö on pätevä kypsään ja rationaaliseen arviointiin ja että tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ilman pakotteita. Tutkimuksessa on otettava huomioon muut aiheeseen liittyvät tutkimukset ja kunnioitettava niitä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 23 - 25.)

Tutkimusetiikan osa-alueita ovat sisäinen ja ulkopuolinen etiikka. Sisäinen etiikka kattaa kyseessä olevan tieteenalan luotettavuuden ja totuudellisuuden. Perusajatuksena on, että tutkimusaineistoa tai tuloksia ei luoda tyhjästä tai väärennetä. Ulkopuolinen etiikka käsittelee sitä, miten ulkopuoliset tekijät vaikuttavat tutkimusaiheen valintaan ja tutkimustapaan esimerkiksi lahjonnan kautta. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 173.)

Tutkimuksemme eettisyys säilytettiin totuudenmukaisella raportoinnilla ja laajalla tulosten tulokinnalla. Tutkimuksen kohteena olivat Kainuun alueen koulukuraattorit, joille annoimme asianmukaisesti opinnäytetyösuunnitelmamme ja tiedot Elämäni pelistä ohjeineen ja teemoineen poluittain. Tiedonkulku tapahtui sähköposteilla, tekstiviesteillä ja puheluilla. Painotimme osallistumisen vapaaehtoisuutta ja tutkimuksen merkitystä hyötypelien kehittämisessä nuorisotyössä. Saimme tarvittavat tiedot haastatteluista ja vastaukset tutkimustehtäviimme, koska kyseessä olivat nuorisotyön ammattilaiset. Luotimme heidän ammatilliseen päätöksentekoon ja valintoihin työtavoissa, ja annoimme heidän vapaasti valita työskentelymenetelmänsä Elämäni pelin kanssa. Lähdimme tekemään tutkimusta tutkittavien asenteita ja mielipiteitä kunnioittaen, sekä käsitelimme haastatteluaineistoa luotamuksellisesti. Otimme koulukuraattoreiden kehittämisideat Elämäni peliin liittyen avoimesti vastaan. Haastattelujen jälkeen kaikki tallenteet hävitettiin.

8.4 Ammatillinen kasvu

Opinnäytetyötä tehdessä tulimme kehittäneeksi ammatillista asiantuntijuuttamme eettisessä osaamisessa, näyttöön perustuvassa toiminnassa ja teknologian käytössä asiakkaan hoidossa. Opimme tekemään tutkimustyötä hoitotyöstä, etsimään näyttöön perus-

tuvaa tietoa kriittisesti ja hyödyntämään löydettyä aineistoa opinnäytetyön tietoperustaa luodessa, täten vahvistaen ammatillista osaamistamme ja ammatti-identiteettiämme. Päätöksenteko- ja vuorovaikutustaitomme kehittyivät opinnäytetyötä toteuttaessa yhteistyössä. (Sairaanhoitajakoulutus, n.d.)

Pohdimme tutkimusta tehdessä tutkimukseen liittyviä eettisiä kysymyksiä. Hyvän tieteellisen käytännön huomioon ottaminen, haastatteluaineiston luottamuksellinen käsittely ja tutkimukseen osallistuvien nuorisotyön ammattilaisten vapaaehtoisuus olivat oleelliset eettiset asiat opinnäytetyössä. Totuudenmukainen raportointi oli myös eettisesti tärkeä lähtökohta tutkimuksemme. Toteutimme hyvää tieteellistä käytäntöä asianmukaisella lähteiden merkitsemisellä. Haastatteluaineistoa käsitteimme luottamuksellisesti niin, että aineisto pysyi salassa ulkopuolisilta ennen käsittelyä. Tutkimukseen osallistuvia hakiesamme painotimme vapaaehtoisuutta, eikä ketään painostettu tai muutenkaan epäeettisesti pakotettu osallistumaan tutkimukseen. Raportoimme tutkimuksemme tulokset totuudenmukaisesti niin että mikään ulkopuolinen seikka olisi vaikuttanut raportointiin. Eettinen osaamisemme kehittyi ja opimme ottamaan eettisen näkökulman huomioon ottamisen tärkeäksi osaksi tieteellisen tutkimuksen tekemistä. Eettisen osaamisen kehittyminen osaltaan vahvisti ammatillista identiteettiämme.

Ammatillinen asiantuntijuutemme näyttöön perustuvassa toiminnassa kehittyi tutkimusta tehdessä näyttöön perustuvan tiedon etsimisen ja omaksumisen kautta, sekä tutkimustulosten analysoinnin kautta. Näyttöön perustuvaa tietoa kerätessämme perehdyimme nuorten elämänhallintaa ja hyötypelejä käsitteleviin julkaisuihin syventäen teoreettista tietämystämme aiheista. Tutkimuksen tulosten aineistolähtöinen analysointi opetti löytämään aineistosta oleellimmat tulokset ja tekemään niistä johtopäätöksiä ja löytämään vastauksia tutkimustehtäviimme.

Hoitotyöhön suunnatun teknologian käyttäminen tutkimusta tehdessä edisti ammatillista asiantuntijuuttamme. Syvennyimme Elämäni pelin taustalla vaikuttavaan teorian tietoon ja opetimme pelin käyttöä ja käyttötarkoitusta nuorisotyön ammattilaisille. Tutkimustuloksista opimme nuorisotyön ammattilaisten näkemyksiä siitä, miten elämänhallintaa tukevaa virtuaalista peliä voi hyödyntää nuorten asiakkaiden kanssa. Viestintä meidän ja tutkimukseen osallistuvien kanssa tapahtui osittain teknologiaa hyödyntäen sähköisesti. Keskinäinen viestintä meidän välillämme myös kehitti teknologian käytön osaamista viestinnässä ja osana yhteistyössä toimimista. Teknologiaa hyödynnettiin haastatteluiden talentamisessa ja tutkimuksen dokumentoinnissa.

Ammatillista kasvua koimme yhteistyö- vuorovaikutus- ja päätöksentekotaidoissa. Teimme tutkimusta koskevat päätökset yhdessä huomioiden molempien mielipiteet ja toiveet päästen molempia tyydyttävään lopputulokseen. Opimme vuorovaikutustaitoja keskinäisen viestinnän lisäksi yhteydenpidosta tutkimukseen osallistuvien kanssa. Kompromissien tekeminen päätöksenteossa ja molemminpuolinen vuorovaikutus lisäsi ammatillista kehitystä ja ammatti-identiteetin muodostumista.

8.5 Jatkotutkimusaiheet

Valitsimme opinnäytetyöhön kohderyhmäksi ennaltaehkäisevän nuorisotyön ammattilaisista koulukuraattorit toisen asteen oppilaitoksista Kajaanista. Tutkimukseen osallistui kolme koulukuraattoria. Otanta tutkimuksessa on pieni ja paikallinen, joten jatkotutkimuksen voisi tehdä maakunnallisella tai kansallisella tasolla ja suuremmalla otannalla. Vastaavanlaisen tutkimuksen voisi tehdä myös jonkin toisen ammattiryhmän näkökulmasta. Elämäni pelin hyödynnettävyyttä ja kehitysideoita voisi kartoittaa esimerkiksi nuorisopsykiatrisen työn ammattilaisilta, psykiatreilta ja nuorisopsykiatrasta työtä tekevilta sairaanhoitajilta. Elämänhallintaan liittyvää valistus- ja ohjaustyötä tehdään myös yläasteiden ja toisen asteen oppilaitosten terveystiedon kursseilla, joille Elämäni peli voisi mahdollisesti soveltua perinteisen opetuksen tueksi. Tutkimuksessamme nousi esille Elämäni pelin mekaniikkaan ja visuaaliseen ilmeeseen liittyviä kehitysideoita. Jatkossa pelialan ammattilaisten tai opiskelijoiden kehittämisideoiden kartoittamisella voitaisiin saada lisää ideoita, miten pelin toimivuutta ja käytännöllisyyttä saataisiin parannettua.

Lähteet

Aalto, K., Hietanen, P. & Vainio, A. 2004. Palliatiivinen hoito. Helsinki: Duodecim.

Cederlöf, P. 1998. Nuorisotyön yhteiskunnallinen merkitys. Helsinki: Nuorisoasiain neuvottelukunta.

Dunderfelt, T. 1992. Elämänkaaripsykologia. Porvoo: WSOY.

DeSmet, A., Van Ryckeghem, D., Compernelle, S., Baranowski, T., Thompson, D., Crombez, G., Poels, K., Van Lippevelde, W., Bastiaenssens, S., Van Cleemput, K., Vandebosch, H. & De Bourdeaudhuij, I. 2014 A Meta-Analysis of Serious Digital Games for Healthy Lifestyle Promotion. Viitattu 15.9.2017. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4403732/>

Haataja, J. 2016. Nuorten kokemuksia Elämäni pelistä. Opinnäytetyö. Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Heikkinen, T. 2015. Hyötypelien menestystekijät suomalaisissa hyötypelijulkaisuissa 2015. Pro gradu-tutkimus. Oulu: Oulun yliopisto.

Hette-projekti, Kajaanin ammattikorkeakoulu & Taiga Studios. 2014. Elämäni peli. Viitattu 11.9.2017. <http://www.elamanipeli.fi>

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 1995. Teemahaastattelu. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. Tutkimushaastattelu; teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Ikonen, S. 2014. Koulukuraattori yläkoululaisen tukena. Pro gradu-tutkimus. Lapin yliopisto: Yhteiskuntatieteiden tiedekunta. Viitattu 27.3.2018. <https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/61533/Ikonen.Satu.pdf?sequen>

Kajaanin ammattikorkeakoulu. Elämäni peli – Game Of My Life nuorten elämänhallinnan tueksi. 2014. Viitattu 4.5.2017. <https://www.kamk.fi/fi/Esittely/Ajankohtaista/Uutiset?ln=hh0ylnqe&id=9b6449f2-e73b-48a7-a130-d3298c8510c0>

Kananen, J. 2008. Kvantti. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kananen, J. 2015. Opinnäytetyön kirjoittajan opas. Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun. Jyväskylä: Suomen yliopistopaino Oy.

Kananoja, A., Lähteinen, M. & Marjamäki, P. 2011. Sosiaalityön käsikirja. Tallinna: Tietosanoma Oy.

Kankkunen, P. & Vehviläinen-Julkunen, K. 2009. Tutkimus hoitotieteessä. Helsinki: WSOY.

Kemppainen, J., Korhonen, T. & Ravelin, T. 2014. Developing Health Games requires multidisciplinary expertise. Kajaanin Ammattikorkeakoulu.

Kemppainen, J., Korhonen, T. & Ravelin, T. 2013. Nostetta terveysalaan teknologian ja liiketoimintaosaamisen avulla – HetTe (Health&Technology&Business). Projektisuunnitelma. Kajaanin Ammattikorkeakoulu.

Kemppinen, P. 2000. Lasten ja nuorten tunne-elämän häiriöt. Vantaa. Kustannusvalmennus P. & K. Oy.

Kivinen, J. 2008. Pohjoismaiset hyötypelit. Pro gradu-tutkimus. Jyväskylän yliopisto: Tietotekniikan laitos. Viitattu 19.12.2017. <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/18770>

Korhonen, T. & Ravelin, T. 2015. Game of My Life. Powerpoint-esitys. Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Komonen, K., Suurpää, L. & Söderlund, M. 2012. Kehittyvä nuorisotyö. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.

Kurki, L., Nivala, E. & Sipilä-Lähdekorpi, P. 2006. Sosiaalipedagoginen sosiaalityö kouluissa. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab.

Kylmä, J. & Juvakka, T. 2007. Laadullinen terveystutkimus. Helsinki: Edita.

Kyngäs, H & Vanhanen, L. 1999. Sisällön analyysi. *Hoitotiede-lehti* 11/1. Oulun yliopisto. Oulun yliopistollinen sairaala.

Lehtovirta, M., Huusari, M., Peltola, L. & Tattari, K. 1997. *Kasvurenkaita – psykologia ja kehityspsykologia*. Porvoo: WSOY.

Lincoln, YS. & Guba, EG. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Newbury Park, CA: Sage Publications.

Michael, D. & Chen, S. 2005. *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Boston, MA, USA: Course Technology / Cengage Learning.

Mikkonen, H., Seppänen, M., & Salmi, R. 2013. Nuorten elämänhallinnan tukeminen peliteknologian keinoin. *Opinnäytetyö*. Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Nuorisolaki 1285/2016. Annettu 21.12.2016. Viitattu 14.12.2017. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>

Nurmi, J.-E. 1995. Nuoruusiän kehitys: etsintää, valintoja ja noidankehiä. Teoksessa Lyytinen, P., Korkiakangas, M., & Lyytinen, H. (toim.) *Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan*. Porvoo: WSOY

Nurmiranta, H., Leppämäki, P. & Horppu, S. 2009. *Kehityspsykologiaa lapsuudesta vanhuuteen*. Kariston Kirjapaino Oy. Hämeenlinna. Kirjapaja.

Ollikainen, M. 2013. *On gamification*. Pro gradu. Tampereen yliopisto.

Opettajakouluttajien yhteistyöverkosto eNorssi. 2018. Tiedon hankkiminen ja sen luotettavuuden arviointi. Viitattu 5.4.2018. <http://www.enorssi.fi/opetus/verkko-opetus-1/keittokirja-aloittelevalle-verkko-opettajalle/tiedon-hankkiminen-ja-sen-luotettavuuden-arviointi>

Ranta, M. 2012. Itsenäistyminen. Viitattu 23.3.2018. <http://www.nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/mielenterveys/itsenaistyminen>

Rantanen, P. Nuoruusikä. 2004. Teoksessa Moilanen, I., Räsänen, R., Tamminen, T., Almqvist, F., Piha, J., Kumpulainen, K. (toim.) *Lasten- ja nuorisopsykiatria*. Helsinki: Duodecim.

Ravelin, T. 2015. Elämäni peli – Game of My Life – hyödyntäminen. Kajaanin Ammatti-
korkeakoulu.

Sairaanhoitajakoulutus, Sairaanhoitaja (AMK): 210 op Sosiaali- ja terveysalan ammatti-
tutkinto. n.d. Koulutuskohdaiset osaamistavoitteet (kompetenssit). Kajaanin ammattikor-
keakoulu. Viitattu 22.4.2018. <http://opinto-opas.kamk.fi/index.php/fi/68146/fi/68088>

Silvennoinen, I & Meriläinen, M. 2016. Nuoret pelissä - Tietoa kasvattajille nuorten digi-
taalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. THL. Saatavilla: [http://www.julkari.fi/han-
dle/10024/131837](http://www.julkari.fi/handle/10024/131837)

Sipilä-Lähdekorpi, P. 2004. "Hirveesti tekijänsä näköistä" - Koulukuraattorin työ peruskou-
lun yläluokilla. Oy Finn Lectura Ab. Helsinki.

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. 2017. Nuorisotyö. Viitattu 12.2.2018
http://www.stat.fi/til/vaenn/2015/vaenn_2015_2015-10-30_laa_001_fi.html

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepä-
ilyjen käsittely Suomessa. Helsinki. Viitattu 2.2.2018. [http://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/fi-
les/HTK_ohje_2012.pdf](http://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf)

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Jyväskylä: Gum-
merus Oy.

Varsinais-Suomen lastensuojelukuntayhtymä. 2013. Itsenäistyvän nuoren roolikartta. Vii-
tattu 13.3.2018. <http://www.vslk.fi/index.php?id=21>

Liitteet

Liite 1. Teemahaastattelun runko.

PÄÄTEEMA Elämäni pelin hyödynnettävyys koulukuraattorin työssä

Alateema 1 Nuoren osallistuminen

- Miten nuori osallistuu Elämäni pelin pelaamiseen yhdessä koulukuraattorin kanssa?
- Miten Elämäni pelin pelaaminen nivoutuu osaksi kuraattorin työtä?
- Miten ja missä vaiheessa kahdenkeskistä työskentelyä nuori pelaa peliä? esimerkiksi kotona ennen tapaamista tai vastaanotolla?

Alateema 2 Työntekijän kokemukset

- Millaista hyötyä Elämäni pelistä on keskustelun herättäjänä nuoren kanssa?
- Millaisia ajatuksia Elämäni peli herätti sinussa?

Alateema 3 Pelin teemat

- Miten Elämäni pelissä käsiteltävät teemat liittyvät koulukuraattorin työhön?
- Ovatko pelin teemat riittävän kattavat keskustelun herättäjänä?

Alateema 4 Kehittämisideat

- Mitä kehitettävää Elämäni pelissä on työntekijän näkökulmasta?
- Pelin vahvuudet/heikkoudet